

Certificat

Marketing Numérique en Entreprise de Jeux Vidéo



Certificat Marketing Numérique en Entreprise de Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/marketing-numerique-entreprise-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

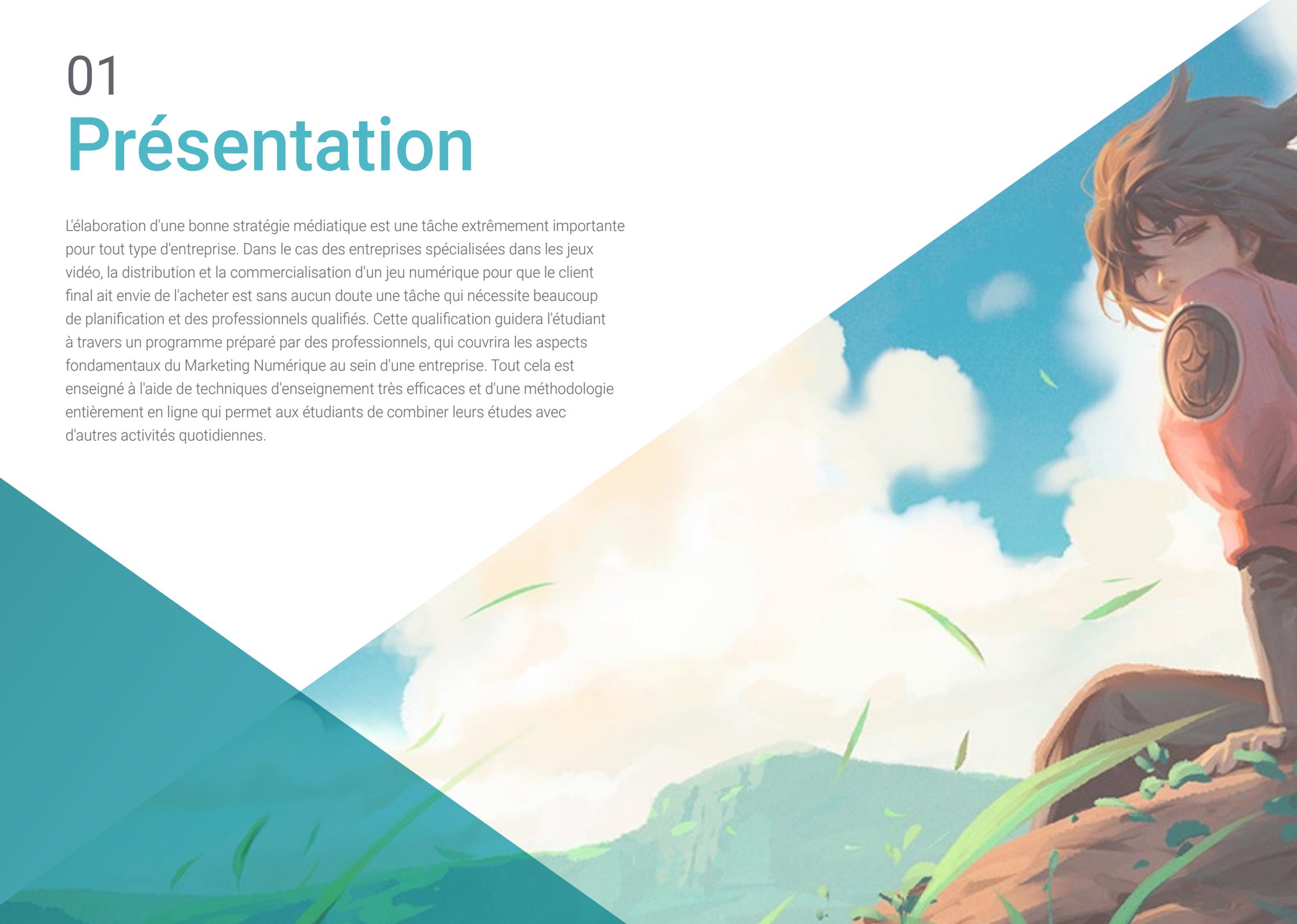
06

Diplôme

page 28

01 Présentation

L'élaboration d'une bonne stratégie médiatique est une tâche extrêmement importante pour tout type d'entreprise. Dans le cas des entreprises spécialisées dans les jeux vidéo, la distribution et la commercialisation d'un jeu numérique pour que le client final ait envie de l'acheter est sans aucun doute une tâche qui nécessite beaucoup de planification et des professionnels qualifiés. Cette qualification guidera l'étudiant à travers un programme préparé par des professionnels, qui couvrira les aspects fondamentaux du Marketing Numérique au sein d'une entreprise. Tout cela est enseigné à l'aide de techniques d'enseignement très efficaces et d'une méthodologie entièrement en ligne qui permet aux étudiants de combiner leurs études avec d'autres activités quotidiennes.





“

Réfléchissez à la manière dont vous vendriez un jeu d'aventure multijoueur. Que proposeriez-vous au client? Comment le feriez-vous? Nous allons vous montrer!"

L'une des tâches les plus importantes au sein d'une entreprise est de créer une campagne de Marketing. L'objectif est d'attirer des clients qui consomment le produit de l'entreprise, en l'occurrence des jeux vidéo. Pour cela, il est important d'apprendre à concevoir un plan de Marketing Numérique, en donnant la priorité à l'orientation client afin de connaître leurs besoins pour pouvoir le leur offrir.

Pour atteindre ces objectifs, ce programme enseignera à l'étudiant comment communiquer avec le client par le biais d'actifs numériques qui fonctionnent comme des médias. Cela permettra de transmettre deux choses fondamentales au client: un message commercial et une expérience. Evidemment, il existe de nombreuses techniques pour acquérir des clients: *Search*, *Display*, publicité programmatique, etc. Pour cette raison, tous ces concepts seront explorés en profondeur afin de bénéficier une connaissance approfondie de la manière de travailler avec le marché.

Le programme de ce Certificat comprend les dernières mises à jour et les concepts clés du Marketing Numérique. De même, le personnel enseignant qui dirige ce diplôme est hautement qualifié pour travailler avec des étudiants qui souhaitent entrer sur le marché du travail. Car créer et concevoir un jeu vidéo est une tâche complexe, et convaincre et analyser comment le distribuer est essentiel.

TECH dispose non seulement d'une méthodologie entièrement en ligne, mais aussi de pratiques pédagogiques très efficaces. C'est le cas du *Storytelling* ou le *Relearning*, qui ont déjà été approuvés par différentes institutions et personnalités du monde de l'éducation dans le monde entier. Ce diplôme offre une formation adaptée à la réalité du moment, s'adaptant ainsi à l'étudiant à tout moment.

Ce **Certificat en Marketing Numérique en Entreprise de Jeux Vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ L'utilisation d'études de cas pour rendre l'apprentissage plus pratique
- ◆ Les contenus spécialisés sur le développement et l'animation de jeux vidéo
- ◆ Les cours théoriques, les questions à l'expert, les forums de discussion sur des sujets controversés et travaux de réflexion individuels
- ◆ La disponibilité de l'accès aux contenus à partir de tout appareil fixe ou portable avec connexion internet



Rejoignez cette proposition éducative pionnière qui représente l'avenir de l'éducation. plus important est que vous atteigniez vos objectifs une fois diplômé"

“

L'automatisation des procédures est un élément essentiel de l'activité économique actuelle. Nous vous aiderons à apprendre comment les mettre en pratique à l'avenir"

Le programme comprend un corps enseignant, formé de professionnels du domaine, qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

TECH est à l'avant-garde des méthodologies d'apprentissage, telles que le Relearning. Toutes ces méthodes sont approuvées par des professionnels et des institutions de prestige dans le monde entier.

Apprenez à attirer des clients grâce à différentes techniques telles que le SEO ou la publicité programmatique.



02 Objectifs

Les objectifs, généraux et spécifiques, de ce diplôme aideront l'étudiant à acquérir les notions pertinentes dans le domaine Marketing Numérique en Entreprises de Jeux Vidéo. À l'issue de ce diplôme, le diplômé sera en mesure de mettre en pratique toutes les connaissances acquises au cours de sa période d'apprentissage.



“

Atteignez les objectifs de ce diplôme et affrontez le monde du travail en tant que véritable professionnel du Marketing Numérique”



Objectifs généraux

- ◆ Élaborer des stratégies pour l'industrie
- ◆ Découvrir comment élaborer des stratégies de marketing et de vente





Objectif spécifique

- ◆ Identifier et savoir développer toutes les disciplines et techniques de *Marketing Gaming* qui permettent de dynamiser les modèles économiques dans l'industrie du jeux vidéo

“

Réalisez tous les objectifs proposés par ce diplôme et atteignez les vôtres: spécialisez-vous dans la Direction des Entreprises de Jeux Vidéo”

03

Direction de la formation

Ce programme dispose d'un corps enseignant hautement qualifié. Ces derniers disposent d'une vaste expérience professionnelle attestant de leur compétence dans le secteur. À travers différentes techniques pédagogiques d'apprentissage, ils permettront à l'étudiant d'acquérir de manière optimale les connaissances dispensées dans ce Certificat.



“

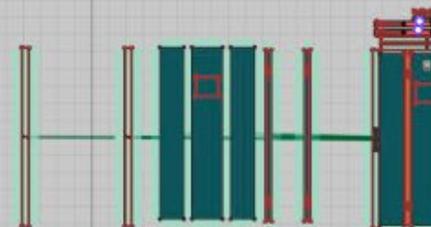
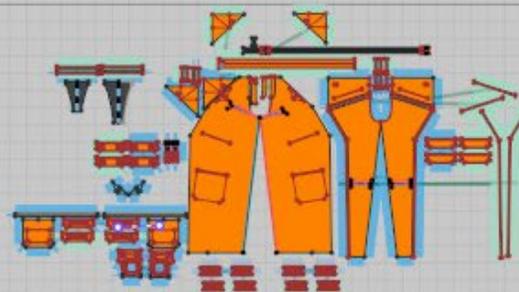
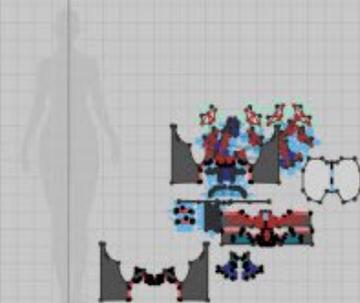
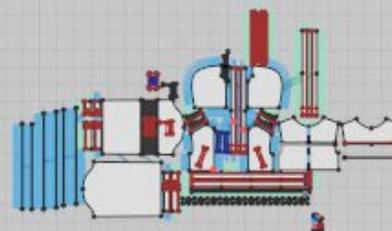
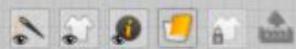
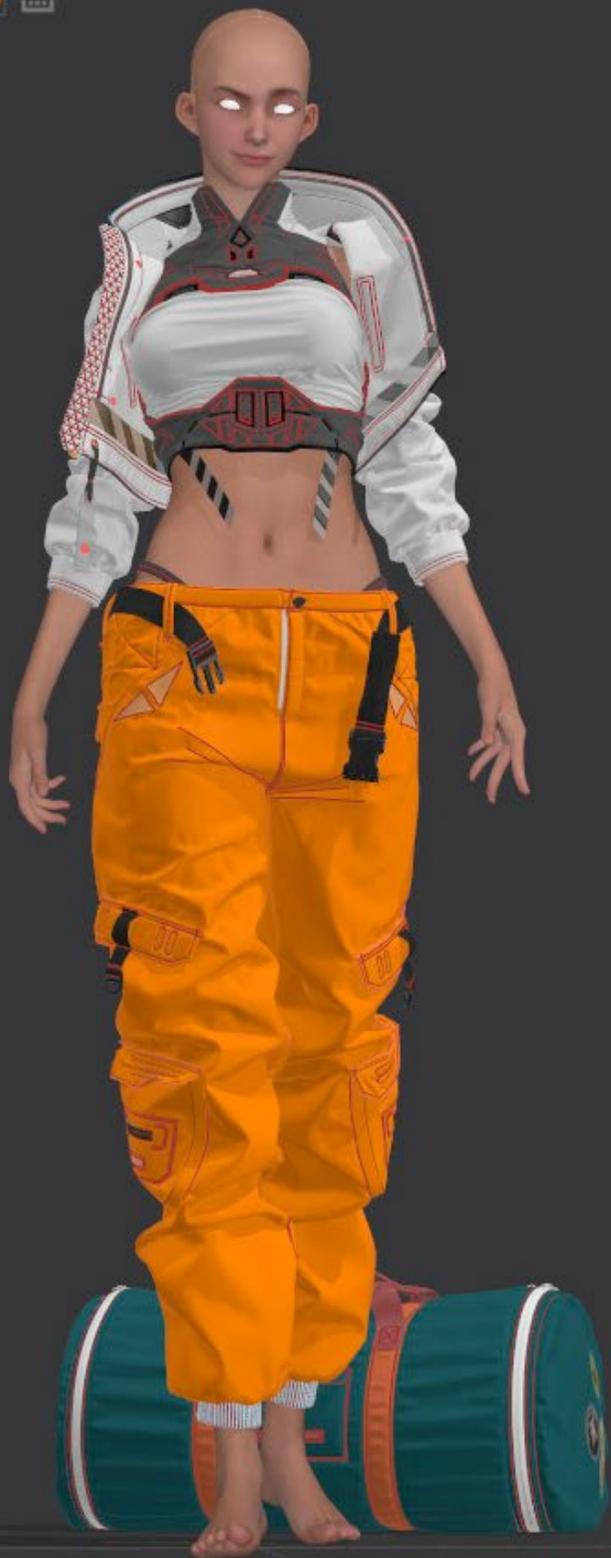
De grands professionnels du secteur vous encadreront dans ce parcours et vous apprendrez les notions les plus importantes de l'acquisition de clients, qui constitue le point de départ d'une campagne de Marketing"

Direction



M. Moreno Campos, Daniel

- ♦ Chief Operations Officer à Marshals
- ♦ Project Manager Officer à Sum- The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager à GroupM (WPP)
- ♦ Enseignant à Boluda.com
- ♦ Enseignant à Edix (UNIR)
- ♦ Professeur Associé à l'ESIC Business & Marketing School
- ♦ Master en Innovation et Transformation Numérique, Communication Numérique et Contenu Multimédia à l'Université MSMK
- ♦ Product Owner Certification

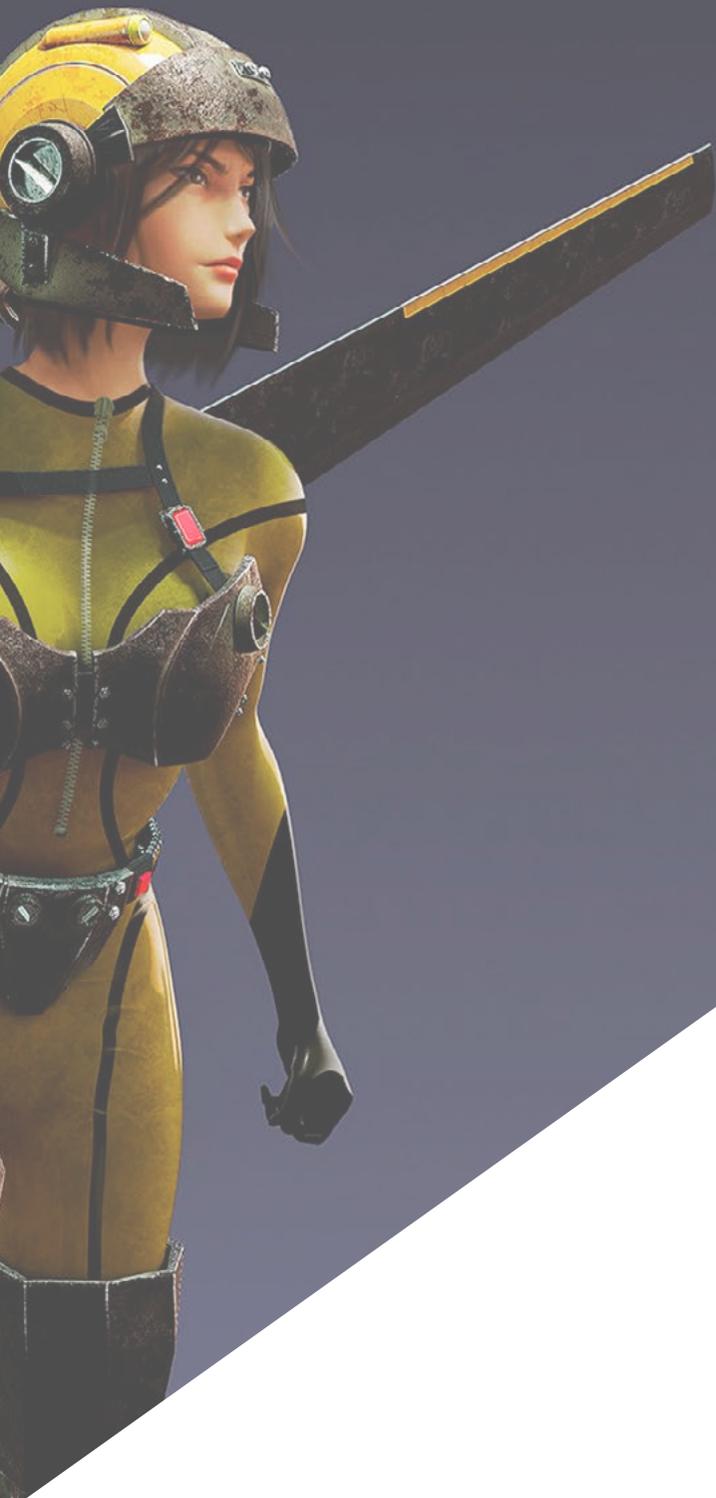


04

Structure et contenu

Le programme comprend tous les concepts nécessaires pour analyser et comprendre comment et quel type de campagne de Marketing doit être mené pour lancer un produit. Au cours de ce module, l'apprenant sera exposé à différents termes. Ces termes pourront vous paraître nouveaux au début, mais vous découvrirez qu'ils seront vos meilleurs alliés à mesure que vous avancerez dans le monde professionnel.





“

Leads, SEO, Display, etc. Apprenez tous ces termes qui vous seront d'une grande utilité dans le développement de votre carrière dans le Digital Marketing"

Module 1. Marketing et Transformation Numérique des Jeux Vidéo

- 1.1. Stratégie du Marketing Digital
 - 1.1.1. *Customer Centric*
 - 1.1.2. *Customer Journey et Funnel de Marketing*
 - 1.1.3. Design et création des médias digitaux
- 1.2. Actifs numériques
 - 1.2.1. Architecture et conception de sites web
 - 1.2.2. Expérience Utilisateur- CX
 - 1.2.3. *Mobile Marketing*
- 1.3. Médias numériques
 - 1.3.1. Stratégie et planification des médias
 - 1.3.2. Display et publicité programmatique
 - 1.3.3. Digital TV
- 1.4. *Search*
 - 1.4.1. Élaboration et mise en œuvre d'une stratégie *Search*
 - 1.4.2. SEO
 - 1.4.3. SEM
- 1.5. *Social Media Strategist*
 - 1.5.1. Conception, planification et analyse d'une stratégie de *Social Media*
 - 1.5.2. Techniques de Marketing horizontal des médias sociaux
 - 1.5.3. Techniques de Marketing vertical des médias sociaux
- 1.6. *Inbound Marketing*
 - 1.6.1. *Funnel du Inbound Marketing*
 - 1.6.2. Production de *Content Marketing*
 - 1.6.3. Acquisition et gestion de *prospects*
- 1.7. *Account Based Marketing*
 - 1.7.1. Stratégie du Marketing B2B
 - 1.7.2. Décisionnaire *Maker* et carte de contact
 - 1.7.3. Plan de *Account Based Marketing*





- 1.8. *Email Marketing et Landing Pages*
 - 1.8.1. Caractéristiques du *email Marketing*
 - 1.8.2. Créativité et *Landing Pages*
 - 1.8.3. Campagnes et actions de *email Marketing*
- 1.9. Automatisation du marketing
 - 1.9.1. *Marketing Automation*
 - 1.9.2. *Big Data* et AI appliqués au Marketing
 - 1.9.3. Principales solutions du *Marketing Automation*
- 1.10. Mesures, KPI et ROI
 - 1.10.1. Principaux indicateurs et KPI du Marketing Numérique
 - 1.10.2. Outils et solutions de mesure
 - 1.10.3. Calcul et suivi du ROI

“

Le programme ne manquera pas de détails. Vous y trouverez tout ce dont vous avez besoin pour apprendre à concevoir un plan de Marketing Numérique”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.



Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière"

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

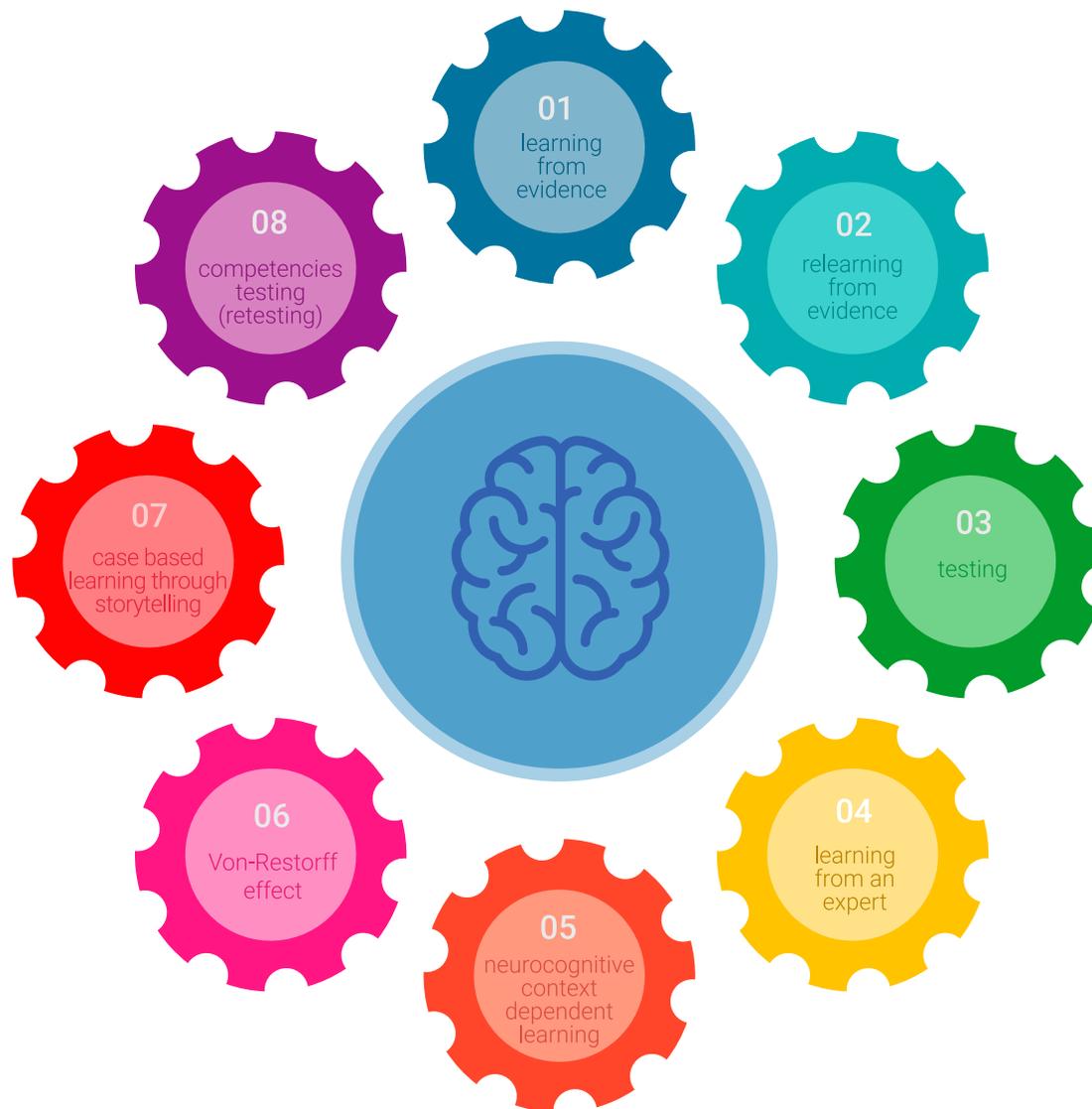
Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



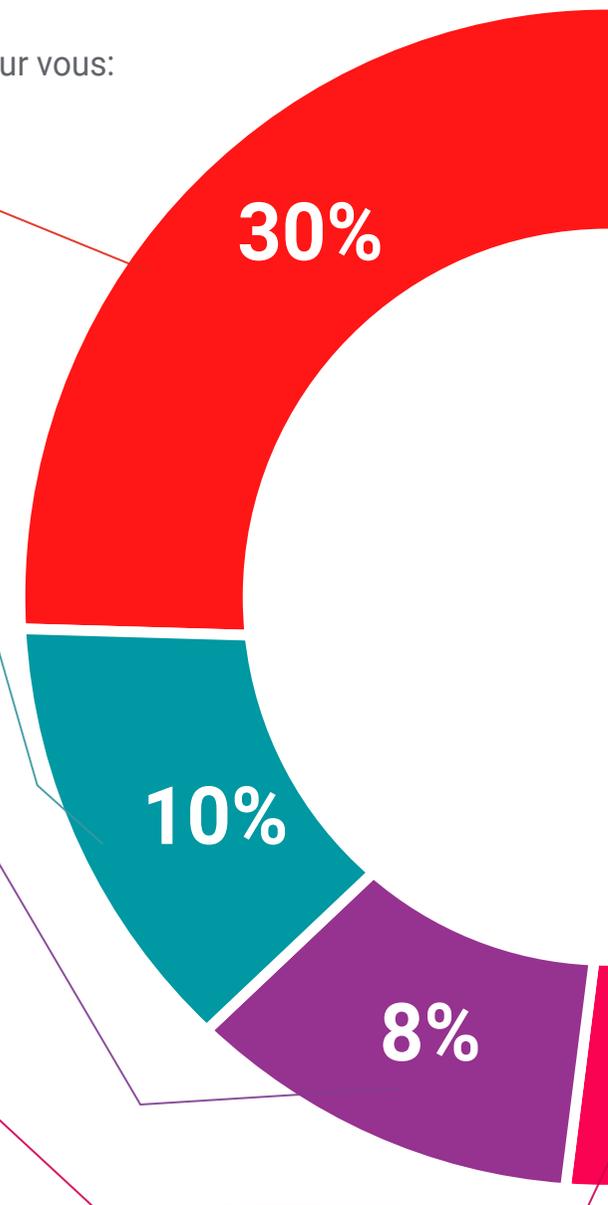
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances. Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Marketing Numérique en Entreprise de Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Complétez ce programme et recevez
votre diplôme sans avoir à vous soucier
des déplacements ou des démarches
administratives inutiles”*

Ce **Certificat en Marketing Numérique en Entreprise de Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Marketing Numérique en Entreprise de Jeux Vidéo**
N° d'heures officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat
Marketing Numérique en
Entreprise de Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université
Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Marketing Numérique en Entreprise de Jeux Vidéo